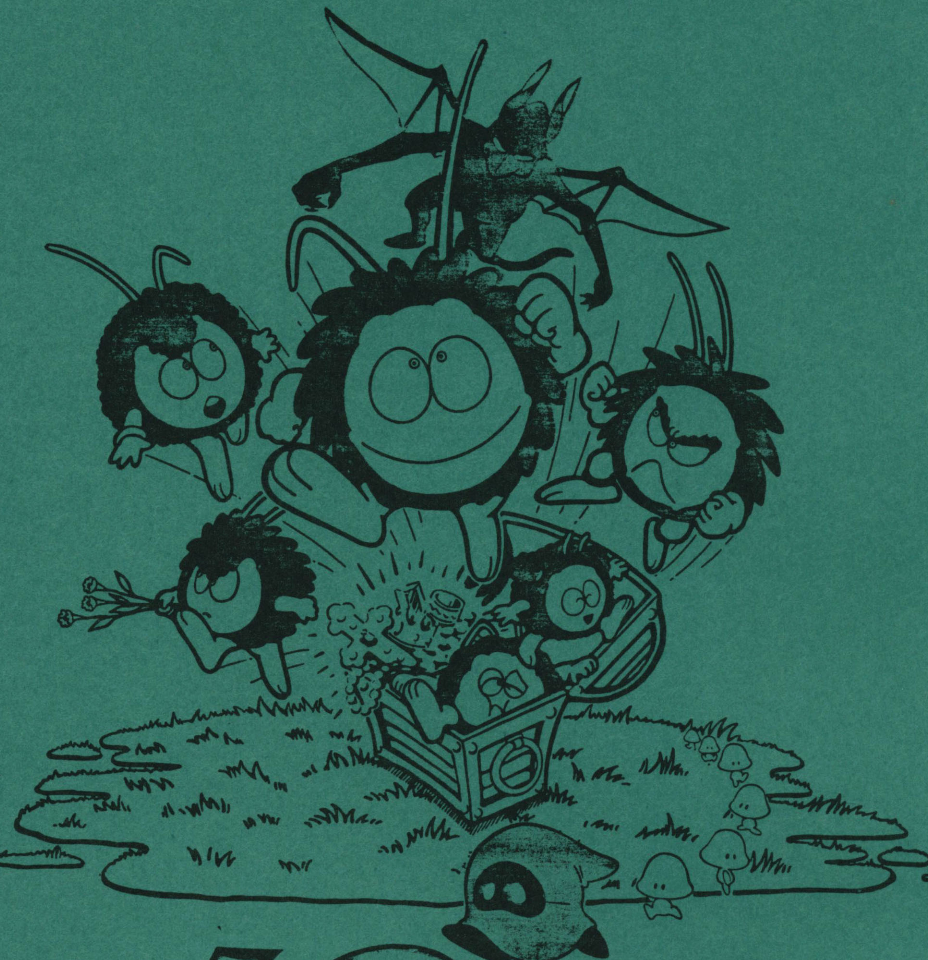


VOL.10

GAME FREAK



リブル・ラブル
Libble Rabble

Libble Rabble

リブル・ラブル

0. PROLOGUE ～初めに～

どう聞いても ディグルダグルとしか聞こえない CM で、ゲームフリーク達をやきもきさせ、ようやく姿を現わした「リブルラブル」。 人々の想像を超越したこのゲーム、フォゾンでこけた ナムコにとっては起死回生を賭したゲームだったのかもしれない。(おーげさな…)

この本は 会員の方たちの要望が高く、この度 発行するに致りました。色々と 不満があるでしょうが 最後まで 読んでもらえれば 不幸中の幸いです!?

この本の内容は8項目に分類されています。一応最初から最後まで 読めば、リブルラブルの 裏表の 大半が わかるように書きました。

1. STORY ～リブルラブル「妖精伝説」～

ある日村人が森にキノコ狩りに行くと、ホブリンがキノコに魔法をかけてさらってゆこうとしていました。　ホブリンを退治してキノコを守るには、リブルラブルを使うしかありません。

リブルラブルとは、古くから村に伝わる魔法の道具。　魔法使いをやっつけて、宝箱をみつける魔力をもっていたのです。　でも、リブルラブルのエネルギーは大地の生長なので、これを使えば土地は荒れ放題。　大地に緑を戻すには、花を咲かせる（奇跡を起す）妖精トプカプを集め、彼らの力を借りなくてはなりません。

でも気をつけて欲しいんです。　宝箱のそばには悪魔のガーゴルがいたり、化物のキラーやチェンジャーがリブルラブルの邪魔をするのです。そんな数々の苦難を乗りこえて、奇跡を起し、荒れた大地に緑を復活させませう。　（end）



～緑を大切にィっ!!～
大地緑化促進運動党本部 リブルラブル課

2. PLAYING ～遊び方～

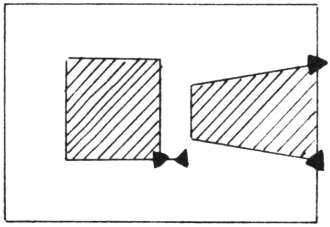
簡単に言えば、ただひたすら囲むゲームですが、もうちょっと詳しく説明します。

LEVER

- 2本のレバー（8方向）でマイキャラクターを操作します。
- 左はリブル（赤）で、右はラブル（青）です。
- 上は相互の位置関係が入れ換っても変わりません。

BASHISHI

- バッシとは、リブルラブルのラインを使用して敵(マシュリン・ホブリンたち)を囲う動作を指します。このゲームの基本動作です。
- バッシには、ラインとパイル(くい)のみを使用する形(図1左)と、ラインとパイルと外周を使用する形(図1右)があります。
- バッシによって敵をやっつけたり、宝箱を探し出すことができます。



(図1)

SEASON

- シーズン(画面右上表示)は、4n-3が春、4n-2が夏、4n-1が秋、4nが冬です。
  但し n=1,2,3,4…… で、nを代入して計算した数字がシーズンナンバーです。
- シーズンクリアーは、20匹いるキノコ(マシュリン)をすべてバッシすることによって行われます。

ENERGY

- 外周の外側の細いゲージがエネルギーメーターです。
- エネルギーは、マシュリン・種・双葉・花・実などをバッシすることによって得られます。
- エネルギーがなくなる(赤い部分がなくなる)とリブルラブルが1つなくなります。
- エネルギーが一定量より多くなると無敵となり、敵に触れても大丈夫です。
- 当然、普通の状態で敵に触れると1つなくなります。

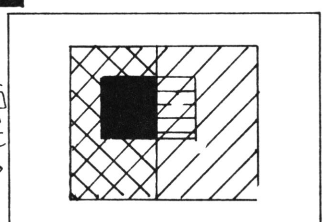
EXTEND

- リブルラブルは、4万・12万・20万・40万・60万・100万点で増え、スペシャルフラッグをバッシすることによっても増えます。(4つ以上もちゃんと記録されています)
- リブルラブルが残りが0になるとゲームオーバーです。

TREASURE BOX

- 1シーズンにつき1つ、必ず宝箱が隠されています。
- 探し方は、バッシすると赤く光る所があります。そこをさらにこまかくバッシすることによって大体の場所がわかります。(図2)
- バッシする面積が一定量より少なくなると宝箱が出現し、同時に宝箱からトプカプが6匹飛び出してきます。
- 宝箱を更にバッシすると点数になるか、魔法の道具が出て来ます。
- トプカプを6匹すべてバッシするとキーワードが完成し、奇跡が起ります。

(図2)



NAMING

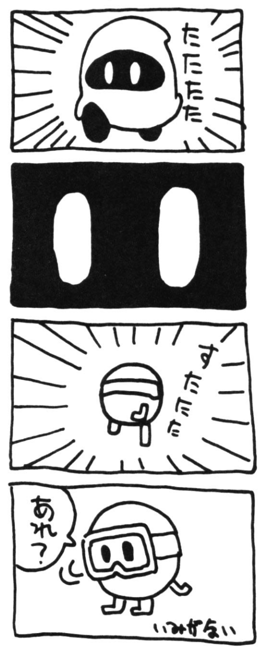
- 点数の多さではなく、奇跡を起した回数の多さの順に5人まで6文字登録できます。
- 奇跡の回数が同じの時はシーズン数の少ない順で、それも同じだと点数の多さの順です。

さらに詳しくは「3.CHARACTER」と「5.TECHNIQUE」等を参照して下さい。

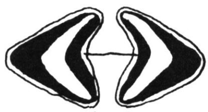
3. CHARACTER ～登場する物～

ここでは、多種多彩なキャラクターについて紹介・説明します。

おまけまんが それゆけホブリンくん



☆OUR CHARACTER☆



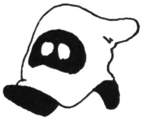
1. リブル・ラブル

古くから村に伝わる魔法の道具。

ネーム	カラー	とくちょー
1. リブル・ラブル	青と赤	赤(左・リブル)は左レバー、青(右・ラブル)は右レバーに連動する。4万・12万・20万・40万・60万・100万点とS・FLAGでEXTEND。

↳オーバーチャージで無敵となる。

☆ENEMY CHARACTER☆



2. ホブリン

下っ端の魔法使い。キノコに魔法をかけるくらいしか能がないのです。



3. シェアー

あー、腹立たしい!
このイワシのカマめっ!!
村にいる化物その1です。

4. キラー



定った軌道を描いている様でいない村の化物その2です。ちょろちょろするなっつうの!

5. チェンジャー



定った軌道を描いている。エネミー・キャラの中では比較的に良い子。化物その3です。

ネーム	カラー	ポイント	とくちょう
2. ホブリン	グリーン パープル ピンク オレンジ	各々 500てん	動きはランダムである。一定時間が経つと目ざつ上り、ラブルの方だけ狙ってくる。また、お供であるマシュルン(各々に5匹ずつ)をバッシして1人になると、パープルは1つ、オレンジは3つの実をかっさらって行く。
3. シェアー	水色	1000てん	動きはストレートである。出現場所はランダムの様であるが、大体決まっていて、順番がランダムなだけ。接触しても大丈夫ではあるが、ラインをぶっちぎり、花を枯らす水色の憎い奴。出現前に警告音あり。
4. キラー	赤色っぽい	2000てん	動きはフィールド内を反射している、とナムコの豆本には書いてあるが、そうとは見えません。ラインに乗るとエネルギーを吸い取り、リブルラブルに接近してくる。ペアーのうち、1つをバッシすれば残りの1つも自爆する。
5. チェンジャー	青色 (赤色)	1500てん	動きはパターンである(5. TECHNIQUE参照)。ラインに乗るとリブルとラブルをスワップ(入れ換る)させる某みうら氏の様な化物。一回スワップさせると赤くなり、スワップパワーを失うが、実を食べることによって青く(なり)再びパワーを取り戻す。出現前に警告音あり。

☆FRIENDLY CHARACTER☆



6. マシュリン

ホブリンに魔法をかけられたキノコ。開発の人が「まつたけ食いたい」と言った所から生まれたというのは冗談。



7. トプカプ

宝箱の中にひそんでいた。6人そろえると奇跡が起る。妖精です。

ネーム	カラー	ポイント	とくちょう
6. マシュリン	茶色	10〜200てん (バッツの仕方によって変る)	集団行動をとり、親玉の各ホブリンにくっついて動く。ラインでホブリンとの間をさえぎるとバラバラになる。バラしてしまうとバッツしにくくなり、始末が悪い。
7. トプカプ	グリーン バイオレット ブラウン ○スカーレット グレイ ○ピンク (○は女の子)	各2000てん	動きは6人6色のパターン。常に逃げる方向が決まっているから、必要とする物だけバッツすれば良い。プレヤーにまったく協力せず、ひたすら逃げるから、嫌いです。君達にはボランティア精神とゆうものがないのか! たまには協力してネッ!!

☆ANOTHER CHARACTER☆



8. ガーゴル

天災をおこす悪魔。
実際はこんなにかわいくない。
(ナムコの多賀さんのことじゃありません。)

ネーム	カラー	ポイント	とくちょう
8. ガーゴル	赤色と黒色	4000てん	宝箱の近くにひそんでいる。動きは比較的早いが、止る時がチャンスであり、そんなに手強くない。トリッキーな動きをし、ラインを切り、種を拾うとゆう欲張った性格。早いとこバッツするのがよいです。

☆JEWELS☆ ～POINT GETTER～

宝箱を出現させた後、もう1度バシッすると現われ、得点となります。



9. 鏡



10. 魔法のランプ



11. アミュレット・オブ・エメラルド



12. ルビーの指輪



13. アメジスト・ブローチ



14. ブライト・クリスタル



15. シルバー・クラウン

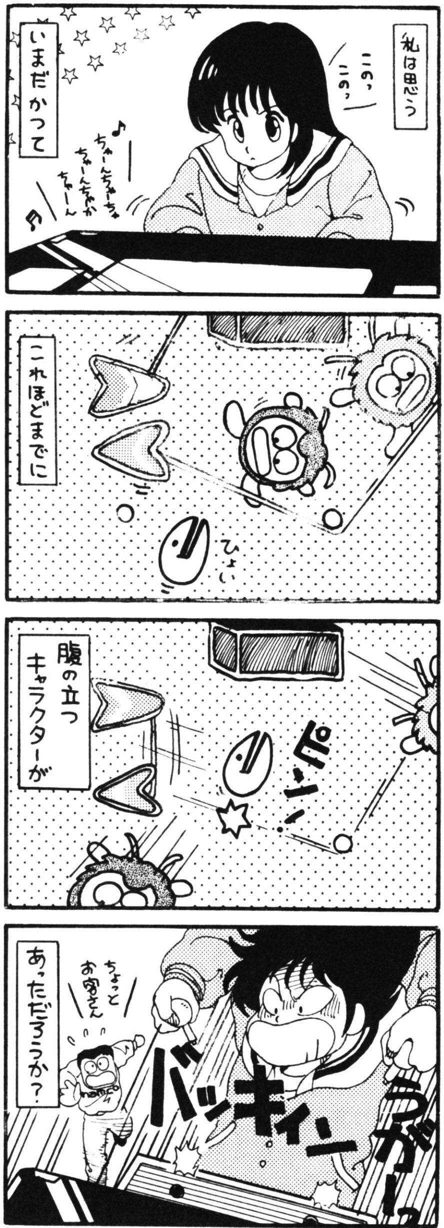


16. ゴールド・クラウン

	ネーム	ポイント
9.	鏡	4,000点
10.	魔法のランプ	6,000〃
11.	アミュレット・オブ・エメラルド	8,000〃
12.	ルビーの指輪	10,000〃
13.	アメジスト・ブローチ	20,000〃
14.	ブライト・クリスタル	40,000〃
15.	シルバー・クラウン	60,000〃
16.	ゴールド・クラウン	100,000〃

がんばれ！奈夢子ちゃん

作：ホブリン杉森



ほとんど意味なし

✡ MYSTIC ITEM ✡　　SEASON7以降の秋の宝箱の中身!

宝箱出現後 バッシすると現われ もう1度
バッシすると効力を発揮します。


17. ハート


18. ツボ


19. 砂時計


20. 水晶玉


21. 剣


22. 菜の花


23. かぶと


24. スペシャルフラッグ

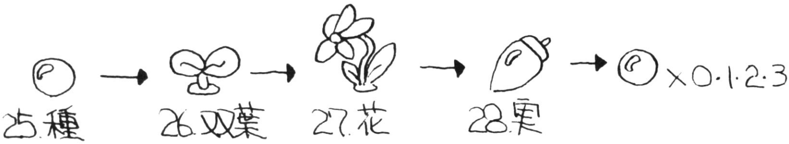
ネーム	主体色	効力
17. ハート	ピンク	土地の状態により0〜3の種が出る。
18. ツボ	茶色	エネルギーの補充。
19. 砂時計	赤っぽい	一定時間エネミーキャラを止める。
20. 水晶玉	パープル	次シーズンの宝箱の位置を示す。ミスしたらだめ。
21. 剣	赤っぽい 水色も	オーバーチャージする。
22. 菜の花	黄色	土地の状態が初期状態(もっとも良く育つ色)にもどる。
23. かぶと	パープル	一面クリアー。
24. S.FLAG	黄色	リブルラブルが1つ増える。

1回目、そのシーズンが初って1発目のバッシで宝箱を出すとS.FLAGが、2発目だとかぶとが…… 8発目のバッシ(8回以上)だとハートが出ると言う情報をいただきました。まだ完全に確認が取れてないので一応未確認情報とさせていただきます。すいません。


すいません。
TAKO.X

☆ ENERGY CHARACTER ☆

バッツするとエネルギーになる植物について書きます。



ネーム	エネルギー増加量	弱点
25. 種	5	ガーゴイルにとられる。(以下共通。)
26. 双葉	10	
27. 花	25	シェアーに枯らされる。
28. 実	40	ホブリンに持ち逃げされる。 チェンジャーに食われる。

注）エネルギー増加量はマッシュリンを1としたときの相対的絶対数です。

○土地の状態(色)と植物の生長について。

土地の状態(色)	緑 →	濃緑 →	淡緑 →	茶
植物の成長速度	← FAST			SLOW →
実から種への分裂の個数	3	2	1	0

注）必ず左の様になるとは限らない。

上から見てもわかる通り，やたらめったらバッツするというのはあまりうまい方法とは言えないようです。　また，リブルラブルがやられるたびに状態が1段階ずつ悪化していきますからこれも注意してください。

ようするにエネルギー補充のときにバッツをしなければいい(なんのこっちゃ?)のですが，こんな方法は不可能ですよね?　いーえ，実はバッツをしない，すなわち土地を荒らさないでエネルギーを補充したり，宝箱を出したりする方法があるのです。「5. TECHNIQUE」でしょーかいしますから，もうちょっと待ってくださいませ。

4. PATTERN

～シーズン別くいの位置～

SEASON 別にくいの位置を解説します.
ただし.春夏は.いつでも SEASON 1 と
同じ パターン（例外あり）です.
秋も SEASON4 と同じ（同上）です.
即ち.普通.冬のパターンだけが
変化します.



筆者近影

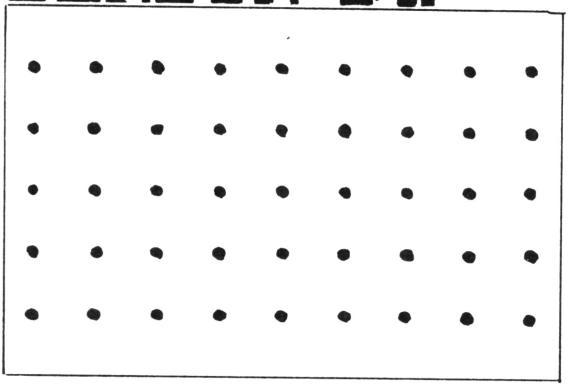
以上により,

SEASON 1.と同じ面： 2.3.5.6.9.10.13.14.17.18
21.22.25.26.29.30.33.34 面

SEASON 4.と同じ面： 7.11.15.19.23.27.31.35 面

は略します.
又.以下「PILE = 45」というのがでてきますが.
「くいの数は45本」という意味です.

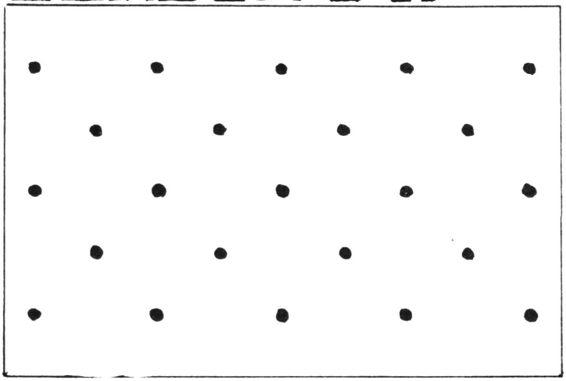
SEASON 01.



この面は 基礎的な面で、この面からくいを引抜いたものが後からでてくる支離滅裂!な面となるのです。ですから、この面を完全にマスターしないと、ハイスコアー・ハイパッツは望めません。また、一番出現数が多いのがこの面ですし,後ででてくるパッツパターンもこの面を基本としてますから、しっかりやってくださいませ。

(PILE = 45)

SEASON 04.



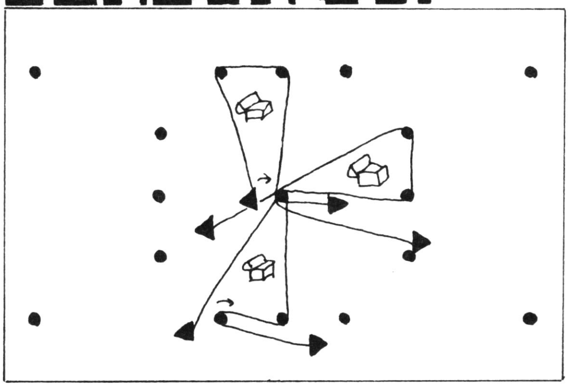
シーズン1の次に出現数が多いのがこの面です。形状的にどうしても斜めにどうしても斜めになりがちですが、それでは色々とやりにくいので頑張って外周に平行なラインでバシシするようにしてください。要するに、シーズン1の感覚が各面に生かせるようにバシシすることを心がける事が必要なのです。

(PILE=23)

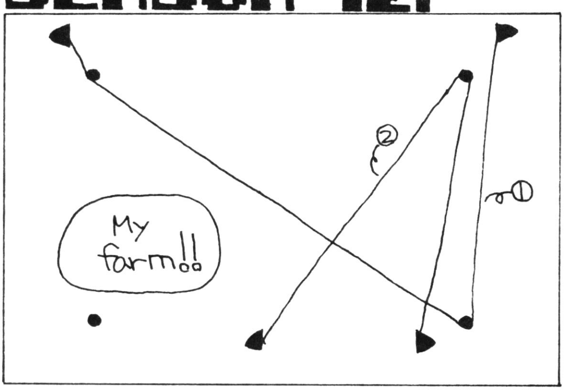
SEASON 08.

この面はバシシがやりやすい方で、まだ敵の動きもそう早くないですから、できる限り奇跡を起しましょう。中央の「○」の中に宝箱がある場合、図の様にバシシすると一発奇跡が出来ます。外側にある場合はトアカプがすぐにげるし、くいもないので難しいですが、皆様で研究してがんばってください。

(PILE=17)



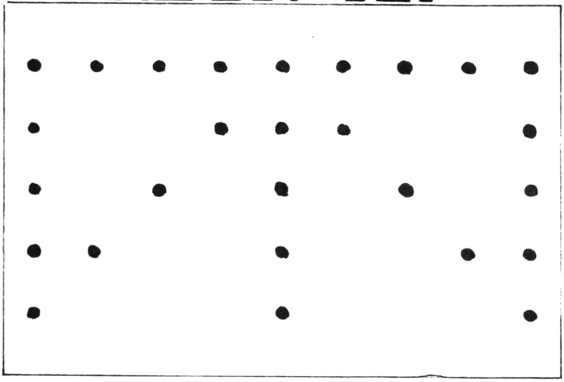
SEASON 12.



リブル・ラブル第一の難関です。どうしても大きくバシシしがちでラインを切られたり、せっかく育てた植物をごっそり取ってしまったり、いいことなしです。図に私のやり方を示します。シェアーの動きをよく見てラインをのばしてください。とにかく、奇跡はねらわずに面・クリだけをねらってください。

(PILE= 4)

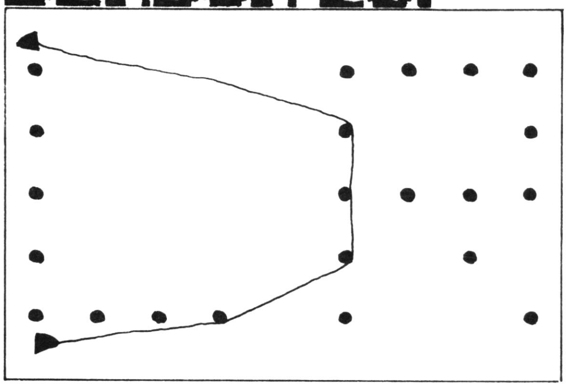
SEASON 16.



やってみるとわかりますが、この面は結構やりやすいです。上の方にはくいが密集していますから外周をつかわず、ライン長だけでバッシして点数をかせぎましょう。この面に限らずにも言えることですから、言いますけど(なんのこっちゃ?)くいの数が少ない所でガーゴルを出すとやっかいなので、極力出さないようにした方がいいかもしれません。

(PILE=27)

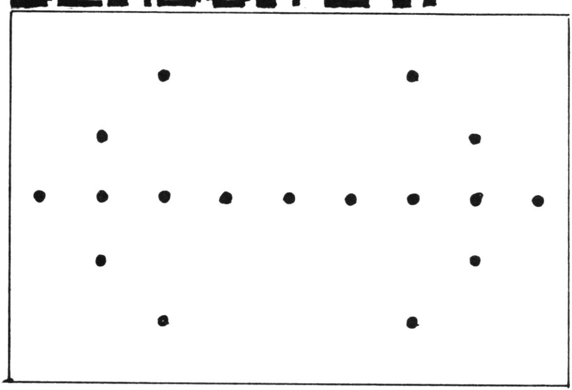
SEASON 20.



くいが Libble Rabbleの頭文字のL・Rを形どっています。見た目は茶目っけがあっていいのですが、まっ　やりにくいのなんの。中央左の空白に集まるとどうしてもライン長をのばさなければならないのでどうにか工夫してください。最初に左側のマシュリンをバッシすると結構楽になりますよ。

(PILE=22)

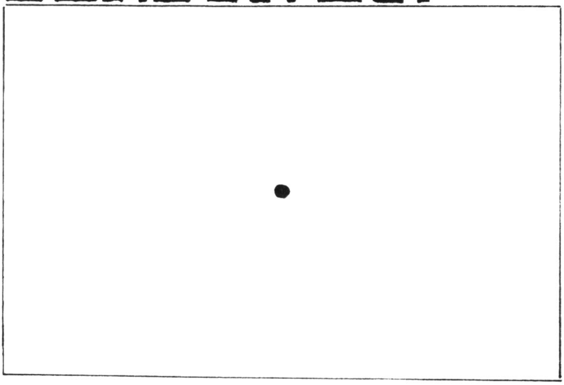
SEASON 24.



大きめのリブル・ラブルを形どっています。この面もやりにくい部類に入りますから、まっさきに左右どちらかのマシュリン10匹をバッシし、エネルギーを補給して無敵になって後はじっくりいじめてやってくださいませ。

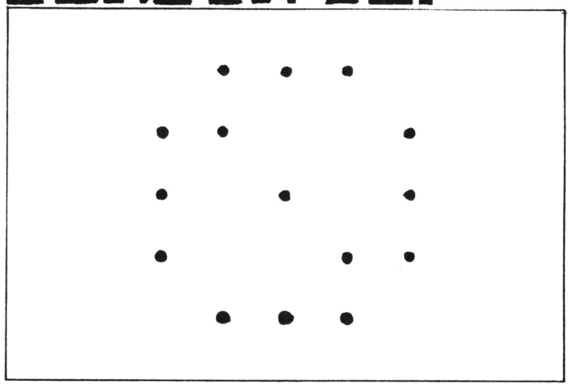
(PILE=17)

SEASON 28.



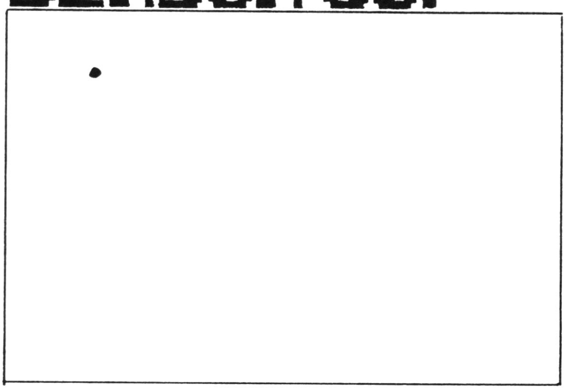
絶句!!
あのねぇ、私にどーしろと言うの？　人をなめてるとしかいーよーがない。　ぐちを[illegible]たらちがあかないので攻略法など。まず、右のマシュリンが中央付にくるからそれをバッシュ。次からは苦労してください。あんまりやる気のない人は、リブラブを左右に全開にして、ひたすら上下に動かしてください。
（PILE＝7！）

SEASON 32.



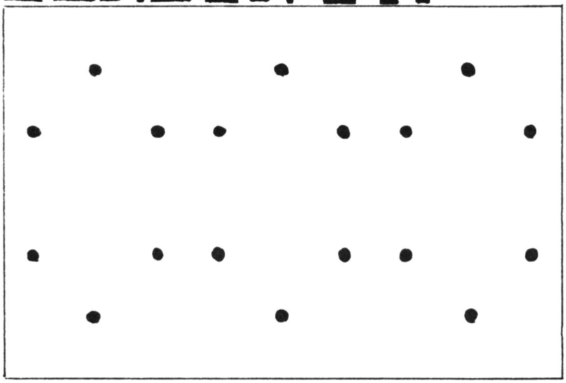
見ての通り、シーズン28の変形です。外周に接するくいがないので多少苦労します。　また、左下のホブリンが中央に来た時には、大体、4匹とも中央にいるから、リブラブを下に下げ、下からまとめてバッシュするのも一手ですよ。
（PILE＝15）

SEASON 36.



絶句!!その2
リブラブの終末とゆーか、なんとゆーか、最大の難関ですね。　私(TAK)もこの面でバタっと死ぬので偉そーには言えませんが、後に出てくる「オーラインバッシュ」とゆう技をつかって無敵になってじっくりやると言う風にしています。皆さん、私と一緒に戦いましょう!!
（PILE＝7）

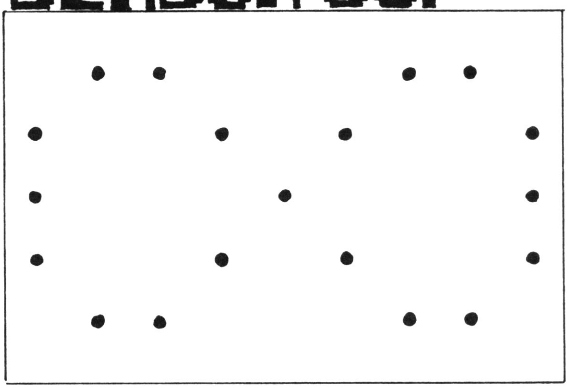
SEASON 37.



どの面でもそうだけど、こうして小さくするとやっと分かるという感じですね。この面は、私の思うに、ボーナスのクリスタルを、3個並べたという具合です。この面もあんまりやった事がないからよく分かんないけど、中央がすこーんとあいてるから、なるべく上下でバツツすることじゃないでしょうか。

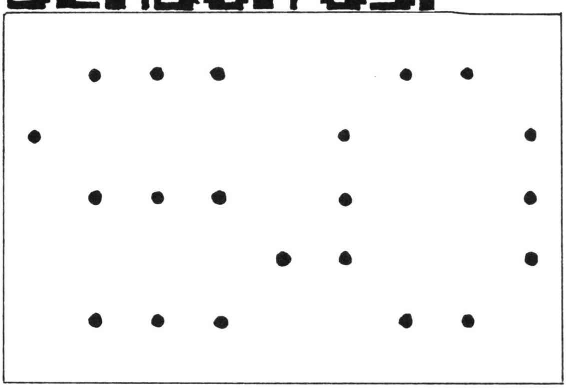
(PILE=18)

SEASON 38.



この∞(無限大)は何を意味するのでしょうか?この面だけでなく、ぽっかりと空間のある面すべてに言える事ですが、近くにくいがない所でくっつけてしまうと次にラインがのばせませんから、両方もしくは片方のリブラブをくいのそばにもってってからバツツしましょう。片方の場合はリブルをもっていった方がベター。(PILE=19)

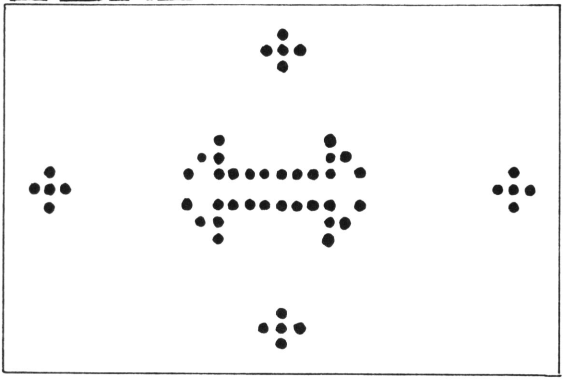
SEASON 39.



S.O つーのは、たぶん開発の人のイニシャルかなんかでしょーね。
比較的楽ですが、奇跡をするのには、あまり良い面ではないですな。
無理しないでやろーね。

(PILE=21)

SEASON 40.



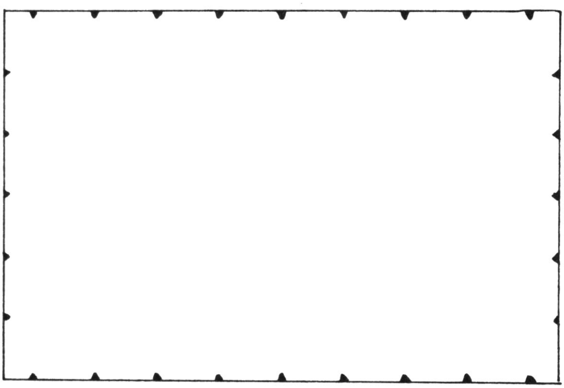
どわーっ！
な.なんなんだ これは！
前までの39シーズンの
定石をくつがえす この
パイルの密集パターン。
まさしく、リブルラブル
を形どっているのであり
ます.その中に入ってしま
えば敵に襲われない
のでーす.

(PILE=52)

SEASON40をクリアーすると、SEASON25に戻ります.
以後くり返えしです.
SEASON表示は、99までで、255面クリアーすると、
SEASON 0 になります.この面の宝箱には、トプカプが隠れて
いません.しかも 2000PTSしか入らない.
この後 SEASON 1 になります.

☆ おまけだよっ！

SEASON



GF特製
「リブラブ パターンエディター」

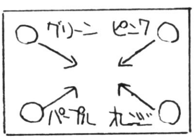
左図の小さな三角形のポッチ
を結ぶと 45個の交差点が
できますから、好きな様にパ
イルを打って、パターンを作って
下さいませ。 できたパターン
をGF当局に送ると、優秀な
作品には ナンカ差し上げよう
と言う事はまったくないです。

5. TECHNIQUE ～好成績の為の技術～

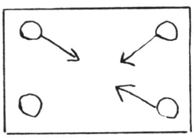
リブルラブルは、色々なテクニックを必要とするゲームです。ここではそのテクニックを紹介していきます。

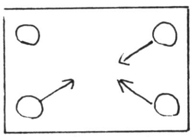
〜ましゅりん〜

まず、マシュリンの動きについて説明しましょう。各シーズンの始めにおいて、マシュリンは5匹ずつおのおののホブリン4匹にくっついています（計20匹）。そしてその行動は各グループのかしらのホブリンと共に動きます。すなわち、最初のうちのマシュリンの動きはホブリンの動きでもあるわけです。そのパターンを紹介しましょう。



（図1a）


（〃 b）


（〃 c）

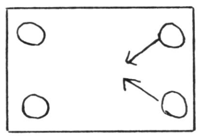
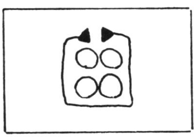
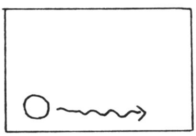

（〃 d）

図1a〜dにおいて、一番多いのはbで、次にcかd、一番少ないと思えるのがaです。ちなみにaのパターンは冬のパターンに多いのです。aの攻略法はリブラブを下に下げ、すべて中央に収束したところでマトメてバシシするとゆーものがあります。どうせ冬のパターンで奇跡を期待してない（やってもむなしい）ですから、ラインのみでバシシして点数をかせぎましょう。（図2）


（図2）


（図3a）

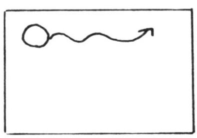

（図3b）

図3aは図1bのつづきで、しばらくパープルがすみでイジイジしたあとの行動で、bの方はグリーンの同様な行動です（図1c続き）。

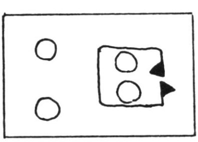

（図4）

図4は、オールマイティパターンで、確実にホブリンとマシュリン合せて1550てんとる方法です。図1a〜dのいずれでも出来ますからためしてくださいませ。

図4をやった後、1bのパターンだとパープル軍団が下にいます

から、それをバッツ。また 7C のパターンだと上にグリーン軍団がいますから
それをバッツすると 後々すごく楽になります。

○マジュリンのバラシ方

マジュリンは最初言った通り、かしらのホブリンにくっついて動いている訳ですが、そのかしらホブリンを失った時に マジュリンがバラバラになってしまうのです。

(図5)

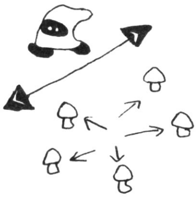


図5のように、かしらのホブリンとマジュリンとの間をリブラブでさえぎってしまうと、マジュリンはバラバラになります。

マジュリンを匹匹バラしてしまうと、とてもつかまえにくいので なるべくバラさないようにバッツするよう心掛けましょう。

○マジュリンの点数

☆外周をつかう …… 10×n てん (nはn匹の意)
☆ 〃 つかわない …… 10、20、30、40、……、200てん
=5n(n+1)てん (n=1、2、3、……、20)

上は、奇跡を起した時にもあてはまります。つまり外周をつかわないで奇跡を起した方がマジュリンの点数が高いのです。

ほぶりん

ホブリンは最初の方以外、ランダムに動きます。

ある一定の時間が経つと(面によって異なる)、チャイニーズホブリンといって きょーぼーになり、リブラブのラブルのみを攻撃してきます。 逃げ方は 6a のようにする(ホブリンはくいをよけて通るからとろい)か、6b のごとく隠居してしまいましょう。6aも6bもくいが多い時のみ有効です。(やりやすいの意)



かわゆくなってしもうたっ!

(図6a)



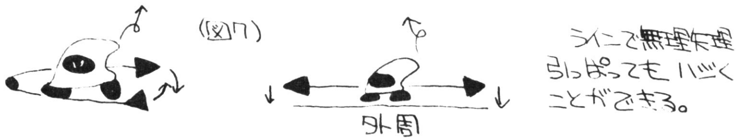
(図6b)



○ホブリンをはじく

ラインと外周、もしくは、ラインとラインの間にホブリンを入れてその間を狭くすると、なぜかチャイニーズ・ホブリンとなり、キーワードの所へ戻って行きます。この技を「ホブリンはじき」と言います。

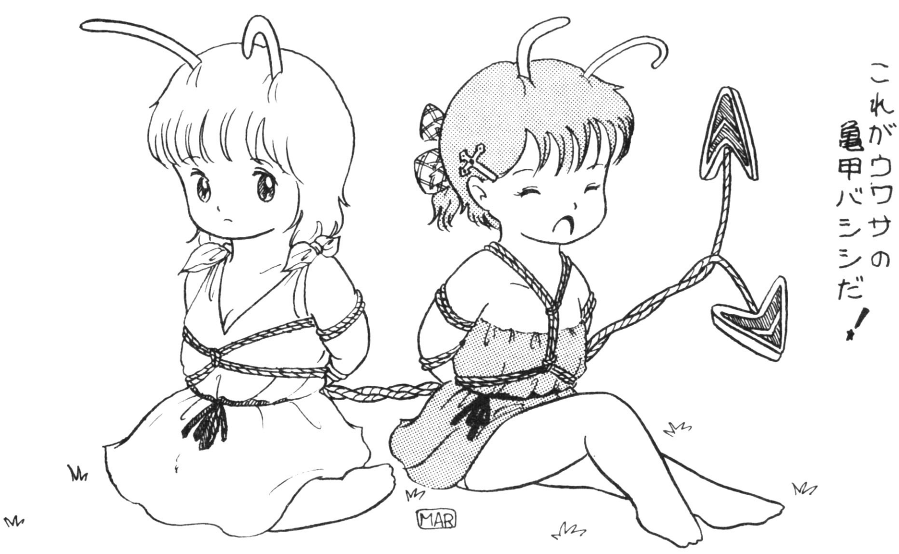
(図7)



○チャイニーズ・ホブリンの性質

C・ホブリンをよく見たいと言う人は、デモをよく見ているとたまにリブラブルが、ホブリンがC・ホブリンになっている時に死ぬ時があります。次の次にホブリンやシェアーなどの点数説明がある訳ですが、その時にちゃんとホブリンがチャイニーズしていて(る)、ラブルの動きにつれて向きが変わりますから見てみてください。おもしろいですよ。

リブルラブルがスワップされてもちゃんと操作できるという人は、C・ホブリンがおっかけてきたら、チェンジャーにスワップしてもらうのも手ですね。

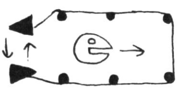


○しぇあぁ○

シェアーは出現場所が大体決っていて、
出てくる順番がランダムです。(と思う。)

シェアーは直線的にずしずしと来る訳ですから、その軌道を見抜いたら、あせらず、冷静に対処しましょう。

①バッシする



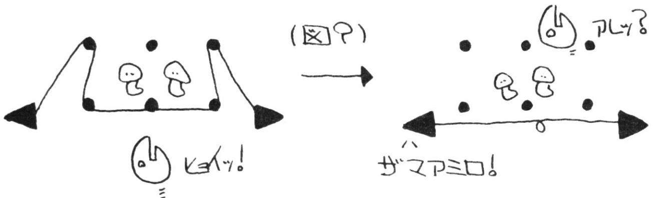
(図8)

普通、リブラブとシェアーの移動速度はほぼ同じな訳ですから、シェアーの動きと同じ向きにラインをのばしてバッシするのは難しいです。その逆にしてやると相対速度が大きくなって非常にやりやすいですよ。この技を「くろすかうんたあ」と呼び汎用性の高い技ですから ひとつマスターしておきましょう。ただしショートレンジ(近距離)では意味がないので、それなりに距離をおいてやってください。

もう1つは あの有名な「瞬間バッシ」です。シェアーがフィールドに入る時、フィールドから出る瞬間に、無関係にバッシするとシェアーが消滅しポイントが頂けちゃうと言うとてもありがたい技なのです。また この技はトアカアに対しても使用できるのです!

②切られてもいいようにしておく。

シェアーにラインを切られるとラインはリブルラブルを最短距離で結ぶ直線として復活します。それを活用しましょう。(図?)

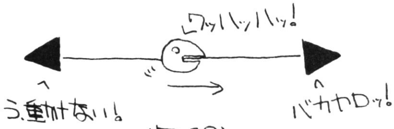


用するに、次にでるラインを予測してリブラブを移動させれば良いのです。

ラインが直線であるならば長さをのばすことは出来るのですから これを利用してバッシの範囲を拡張しませう。

③ 一緒に遊ぼう

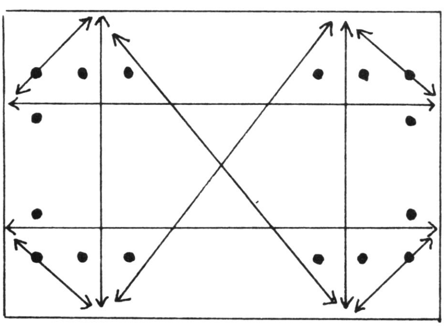
下図10のようにすると、リブラブは動けなくなります。この技？を「金縛り」と呼び やっても まったく得しません。かえって危険です。



(図 10)

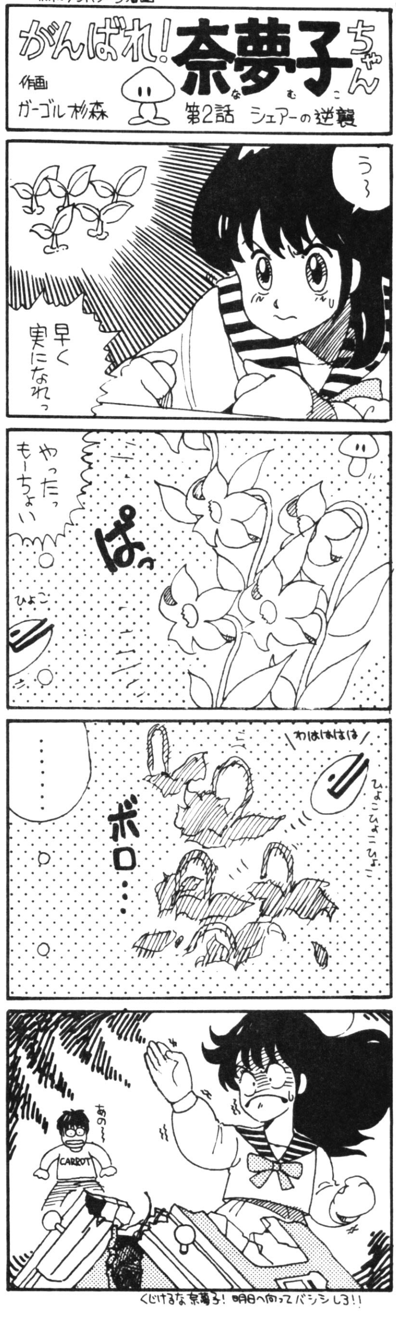
切られる時 リブラブの動きが一瞬止りますが、それが連続して起る為と思われます。

☆ シェアーの出現場所と軌道



大体 上図の 10本で その往復がある から 20パターン あります。植物園を造る時などに役立てて ください。順番は ランダムと おもわれます。ちなみに、上は一筆書きは できません。

痛快ワンパターン漫画



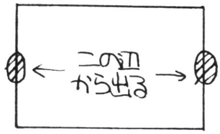
くじけるな奈夢子! 明日へ向ってバシシしろ!!

○きらぁ○

キラーは、フィールド内を反射して動きます。
そうでないときもあります。（御先祖様のようにふらふらむく！）

キラーは、エネルギーを吸い取る訳ですが、これに対する対処法が幾つかありますので しょーかいしませう。

①バッツする。



出る所が大体決ってますので、出てくる時にバッツしましょう。あっ出てくるなと思ったら左右どちらかに行って、ラインを拡げ、態制を整え、バッツするのです。ただ、タイミングが早過ぎると復活したラインにキラーがとりついてしまうので、完全に出きってからバッツするように。

キラーの動きが読める場合は、くるすからんたッバッツでやっつけましょう。ただ、シーズンが早いうちはいいのですが、シーズンが進むとキラーも御多分にもれずに速くなりますから、気をつけてください。　また、壁にハンシャしてきたのを壁を使ってバッツするのも楽です。これもスピードに気を付けてください。

②ふりきる。

（図に）



図に のようにすると キラーはふりきられて、ラインから離脱します。ただ、ラブルがチャイニーズホブリンにおわれている時にラブルでこれをやるとゆうのは難しいので、止めた方が無難でしょう。

注）「やDo」とは、「やだ」の動詞形です。

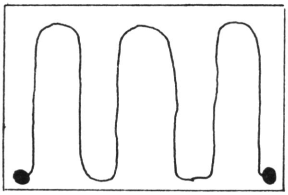
③ラインをのばさない。

ラインをのばさなければキラーにとりつかれないので、一番単純な方法ですね。バッツしたいときに移動する訳ですが、そのさいリブラブをくっつけて動かせばいいのです。自分が操作するキャラが、1つになるのですから集中力が散慢せずに済み、安全です。ただ、敵に当れば当然死にますけど…。

ちぇんじゃぁ

チェンジャーの攻略法をこうる…。

① バッツンする。



(図13)

チェンジャーは、図13のような軌道を描いています。また、上から出て上に入るのもいます(実際は等周隔)。ですから、軌道上でまちかまえてバッツンしてしまえばこっちの勝ち！また、出発点でバッツンするのもカンタンですが、あまりあせってバッツンすると成長の途中だったりするので気を付けましょう。

チェンジャーは、PHOZONの β線に似ているっっっっ！

② 逃げる。

前ページの　キラー　同様、リブラブを重ねて逃げるとゆうのも有効ですが、図13を見ても分かる通り、チェンジャーは外周にはくっつかないので、外周にくっついていれば安全です。ただ、出発点と消去点の上下の外周の部分、計4ヶ所はやられますから御注意を。

③ スワップしてもらう。

軌道上で短かくラインをのばしてわざと入れ換えてもらい、すぐ普通の状態に戻すとゆう技(?)です。一回スワップさせればチェンジャーはスワップ・パワーを失う訳ですからこの技は簡単でしかも有効な技と言えるでしょう。(ただし、実を喰われてしまう)

ようするに、スワップされる時のリブラブの間が狭ければ良いのです。

がぁごる

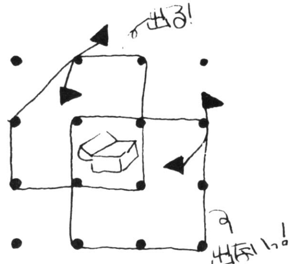
ガーゴルについては何も言うこと無いですが、ただ知っておくと速くてしつこいのと、あとは体を完全に囲んでしまった方がよいと言うことだけです。半分くらい囲んでやったネ！とか思ってるとしぶとく生きてたりしますから…。

たからばこ

ここは このゲームのメインなのでしつこく書きます。

① 宝箱の出現

宝箱は バツンする範囲が 図14 の様に シーズン7の最少正方形 3½ 以下になると 出現します。ですから 宝箱をまだ出してない時には 4SQUARE 以上の大きさで バツンして 発見したら 以下にのべる 発掘法で 宝箱を出現させるのがよいです。いいかげんに 3.5S 以下でバツンして 宝箱が意志に反して出たりすると ムッとしますからねぇ。ただし あまり大きくバツンすると 探すのが面倒だし 大地が荒れますから程々に。

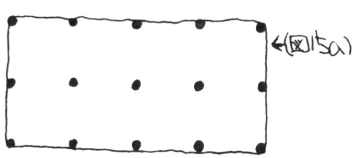


(図14)

② 宝箱の発見・発掘

私(TAKO.X)なりの無駄なく(実はムダだったりして…)やる方法を御紹介しませう。

まず、外周に平行な四角形(内角形)でバツンする。大体 6s～8s かそこらへんで やった方が後がらく。光ったら その中で 4s～6s ぐらいでバツン。また光ったら その中にあるから またずらして 4s でバツンし、光らない時は 残りの 4s であるから 再び調べる。



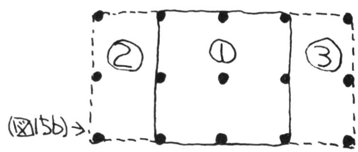
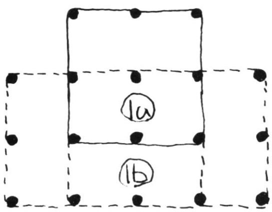


図15b で光れば ①、光らなければ ② or ③ であるから、図15C のようにする。

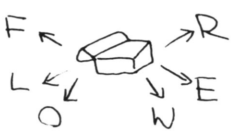


(図15c)

図15cで光れば1aで 光らなければ1bであるから後述のバッシ・フォーメーションを使用して一発で全部を起こさせましょー。よーするに重ねて重ねてバッシしていけば あの ほら 数学の集合と同じで AUBとかØとかが出てくる訳ですね。ただし 15cの段階にきたら重ねる部分を 1s or 2s にしてほしいです。と言うのも、バッシ・フォーメーションを 2sに基準をおいてつくってるからなんです。それと 15bの②や③の に縦に残すと言うのもあまりうまくないです。横に2sがバッシ・フォーメーション(B・F)の基本ですから、同じ2つでも縦の場合はもう1回確認せねばならず めんどぉーです。ただ、たてにのこしてもできるんですけど横の方が確実なもんで…。

冬(Season4)と秋の 宝箱の発見は、B・Fの方法がいっぱいあるもんで、それが活用できるように 重なったところ(宝箱 があるところ)が残るようにバッシしていくようにしてください。

③ トプカプの出現・分散



(図16a)

宝箱を発掘すると トプカプが出現し、分散してフィールドから消えます。出現時の分散のしかたは、図16aの通りですが、宝箱の位置が特に左右のフィールドに寄った場合、L・O・W・Eのトプカプの分散方向が変わることがあります。右に寄った場合、W・Eのトプカプが左寄りに出ると言うが多く、逆にL・Oのトプカプが右寄りに出ると言うのもあります。宝箱が左に寄った場合は、そのリバースとなるようです。

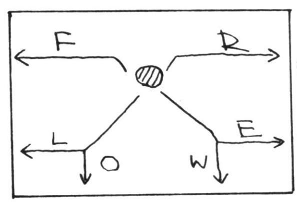


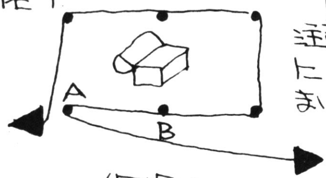
図16b

出現後のトプカプは 図16bのような経路をたどり、消滅します。ここで瞬間バッシをするのです。消滅した瞬間、バッシをするとトプカプがするするともどってきてキーワードの所に入るのです。たまに消滅した所とは反対の所から出てくることがあります。RがFから出たり、LがEから出たり。ただ、シェアーとちがってタイミングがやたらと難しい、と言うか、ほとんど故意にやるのは不可能といった方が良いかもしれません。

④ トアカプ総取り（一発奇跡）

宝箱は1Seasonに1つしかないですから1匹でものがせば奇跡を起すのに2seasonかかる訳です。そこでトアカプ総取りすなわち一発奇跡が必要となる訳なのです。まずシーズン1のパターンの面のパターン（B・F）を紹介します。

TYPE 1



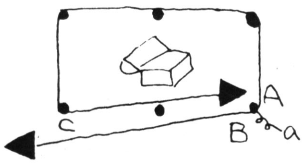
（図17(a)）

図17(a)のようにしてAの点でラインをくっつけるだけ。注意はデビルを右にぐいぐいのばすわけですが、その際に点Bでくっつけないこと。またチェンジャーがきたら、うまいと自分で思う人以外の人は1回あきらめること。シューターが上下からきたらすぐAでくっつけラインを直線として切られるまで左右にのばすこと。左右から

からきたら、ラインを切られる場合はあきらめ、そうでないときは通りすぎて行くのをまちましょう。

以上の注意は以下のすべてのB・Fに共通することです。

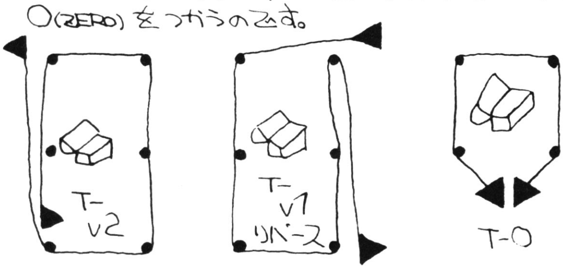
TYPE 2



ふつーはAでくっつけますが、そのさいにパイルaよりも上にラインがでたときはパイルaの下をとうしてから斜め上等にのばしてください。さもないとW・E・Rのトアカプが逃げる（のりこえる）ときがあります。

Bやcにくっつけても可。

FL・Oが欲しい時はTYPE-vertical 1 or v2を、W・E・Rが欲しい時はそのリバースパターンを使用します。L・O・E・Rが欲しい時にはTYPE O(ZERO)をつかうのです。



リバースパターンとは、リブラブの位置だけでなく、全体のかんけいが逆になったパターンをいいます。鏡に写してリブラブを逆にしたと思ってください。

フィールドの左右端にある場合も上の T-v1.2 or T-v1.2vを使用するか、外周をつかってふつうにバッシした方がよいです。T-1.2を使ってFやRをのがすか(すぐ消える)、3つか4つの片側のトップカプを確実にとるかは貴方の自由です。(まァ、T-1.2をつかっても総取りできないこともないですから こっちの方がいいかも….。なんのこっちゃ)

PS. F・Lが欲しいときは T-0の上下リバースでもつかってください。

初めの頃のシーズンはまだしも、シーズンが進むにつれ 無敵となってからやらないと ちょいとむつかしいですから エネルギーを補充し、無敵してからやりましょう。

T-1.2 いずれも ラインの形状が復活後に直線になり、左右に長くなるものなのです。しかも 宝箱 の下に ラインが 来るとゆう 画期的(?)な フォーメーションなんですよ。他にも色々なフォーメーションがありますから 自分だけのオリジナルを創り出すのも楽しみの1つですね。

☆実際は 3.5s でもでない事があるとゆーのが分りました。すいません。☆

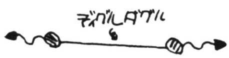
NEW GAME 発表!

もちろん洒落!

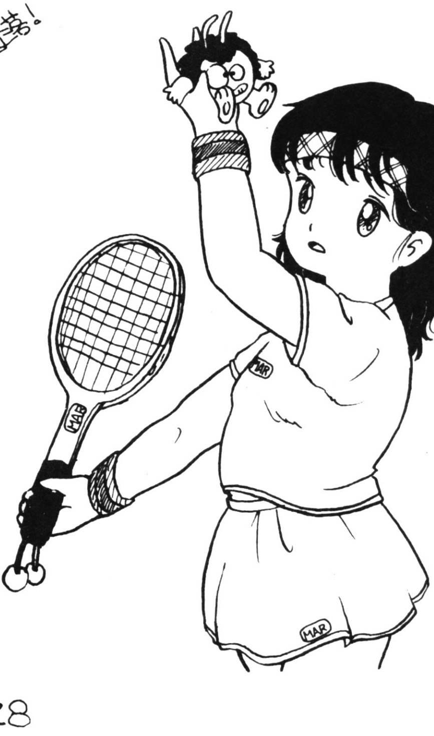
その名も…

ディグルダグル

DIGLE DUGLE!

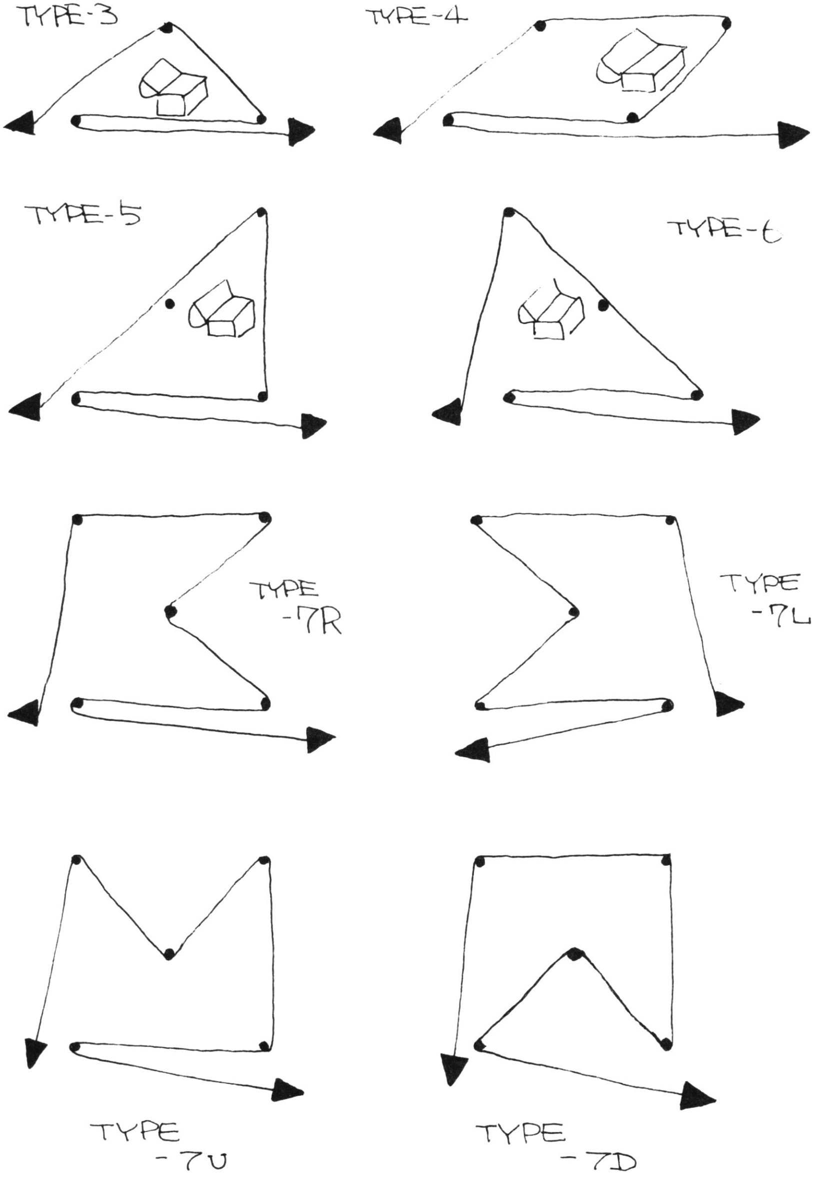


2本のレバーでアーカを囲み、先っぽのポンプでファイガーを破裂させるのだ!



ナムゴットンガッタン©(?)

★ シーズン4型用のバッツ・フォーメーションです。



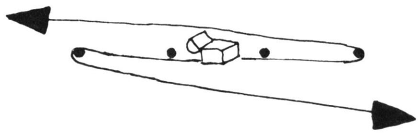
以上8つのフォーメーションを知っていれば、大体は一発奇跡ができるハズです。

TYPE-7Rは、おおよその宝箱はわかるが、細かくは、わからんとゆーばあいの物で、バリエーションとして、上が欠けたTYPE-7U、左が欠けたTYPE-7L、下が欠けたTYPE-7Dなどがあります。

トプカプをバシシする際に、急速にラインをひきずると、トプカプが乗り越えて逃げますから注意。

たまにパイルとパイルの間に宝箱があったりすると意外な光り方をするので、とまどうのですがこういう場合は、TYPE-8、通称極細バシシを使用します。

TYPE-8



★ TYPE 1～8がトプカプ総取りの基本形ですが、これにとらわれずその場に応じた自分自身のB・Fを考えてみて下さい。

⑤奇跡とボーナスステージ

トプカプを6匹捕えるとキーワードが完成し、奇跡が起きてボーナスステージとなります。

1回目	FLOWER	花が一面に咲く(4種)。
2〃	RAINBO-W	虹が13個でる。
3〃	JEWELS	宝石が6種18個でる。(中央は除く)
4〃	TOP PLAYER'S NAME	ゲームする少年少女が8人2種でる
5〃	BRIDAL	カップルが3組でる。
6〃～		ランダムになります。

6回目以降にいきなりFANTAS-Yが出ます。かわゆい!

ボーナスステージにおいて ①全部出してから一ぺんにとる ②1っ1っ出しては取ってゆく の2方法ありますが、どっちにしても宝物はランダムなわけですから お好みによってどーぞ。 ただ②でやる場合は ちょっとした心くばりがあります(のでもいい)。



(図18)

図18のようにすると次の宝物がすぐとれるとゆー。ただそれだけのことです。よーするにボーナスステージはタイムアタックなわけですから常に次の事を考え遊びを少なくするようにすればよいのです。

バッツマーカーにあまり頼らず、ふっかわっぐらいは記憶しましょう。特に2人でやる時など見る角度がちがうのでズレますから。記憶が一番！

②オンラインバッツ

宝箱の真上や植物の真上にラインを通してかんけぇないところでバッツすると それらをバッツしたのと同じ結果となります。ただ、ラインの通し具合が非常に難しいのであまり期待しないこと。 これをつかったB.Fを組めば一発総取りができますし、植物を取るときこれをつかうと大地を荒さんで済むと、いいことだらけなんですけどねぇ。 もしかしたら単なるバグかもしれませんね！



(図19)

言い忘れましたけど これ、シェアーにもつかえます。シェアーがラインを切る瞬間 上をやると1000てん入ってシェアー消滅します。 試してませんけど チェンジャーにもつかえそうな気がします。 PS. つかえました！（キラーも）

♡しょくぶつ♡

マシュリンもエネルギーになりますが、ほとんどは植物でエネルギーを補給するわけですから、植物園をつくりましょう。

放っておけば勝手に育つけど 同じサイクルで育ててると いっぺんに枯れたりして悲惨ですから、サイクルを変えた方が いいかも。

HOW TO？ ① 土地の状態の差異にまかせて放っておく。
② ホブリンが実を盗んだら ホブリンだけをラインで止める。怒りだすまで実は種にならないから それを利用しサイクルを変えてしまう。

花がたくさん（10以上）咲く時に進行が遅くなりますが、サイクルを変えておくと うまくいけば 普通の半分の時間ごとに このありがたみを満喫できるのです。

ただし いくらがんばっても 植物が20以上になるとゆうことはありません。20あって その上 ハートを線の上で取っても種は出ないのです。

6. BUG and ETC. 〜なんだこりゃ?〜

◦ 文字反転
デモで宝箱を探している時、画面がピコピコッと光った瞬間に、クレジットを入れると、リブルラブルのラインが白くなり、文字等が反転する。1回バシシすると直る。

◦ 部分消滅
キャラクターの一部分が帯状に欠ける。自然復起。

◦ ラインクロス
交わらないはずのラインが堂々と交わる。一説には、交わる角度が決まっているとかいないとか。

◦ 暴走 その1
練習が終わる瞬間宝箱をバシシすると、ゲーム進行が止まるという。

◦ 暴走 その2
チェンジャーを2匹いっぺんにつけると、ゲーム進行が狂う。

◦ 暴走 その3
ラインがくいにめりこんでいる時、チェンジャーが触れると、リブルラブルはスワップしまくって、エネルギーが無くなるまで止まらない。その後、ゲーム進行が止まってしまう。

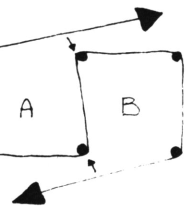
◦ 暴走その4
ホブリン等にやられる瞬間、バシシする。すると、たいていは、ゲーム進行が止まってしまうが、そのバシシによってマシュリンを全てつかまえシーズンクリアーとなる場合は、リブルラブルがやられたことになり、次のシーズンで、ホブリン4匹のみが登場し、すぐにシーズンクリアーとなる。ようするにリブルラブルを1つ損するのだ。

◦ 暴走その5
いきなりコントロールが利かなくなり、フィールド一面にラインが、いっぱい引かれる。ホブリン等は動いたまま。
この後、① そのまま暴走し、デモに帰る。② くいが全部消える。③奇跡的に復帰する。 のいずれかになる。(のが大半)

・ホブリン残し。
ホブリンがバシシしても死なないところ(キーワードからでてきてすぐの時。)にいる場合に、奇跡を起こすと、画面上にそのホブリンが残る。(ポイントにならない。)

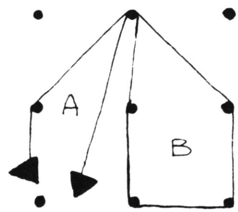


・虫喰い奇跡
(図20)の様に、A,Bの2つのエリアを同時に囲む。すると、どちらか一方のみが塗られるが、その塗られたエリアにトプカプがいて、奇跡が起こった場合、もう片方のエリアは、奇跡によっても、塗られる事なく残る。
又、(図21a),(図21b)のようにラインクロスが生じた時にもすることが出来る。



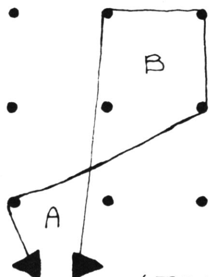
(図20)

・マシュリン残し。
前出で、塗られない部分に、マシュリンがいれば残るというもの。
ホブリン、キラー、シェアー、チェンジャーでもよい。



(図21a)

・チェンジャー素通り。
青いチェンジャーが素通りする。
特にSEASON28でラインを左右いっぱいにのばし、上下に移動させてると起きる。



(図21b)

・不死身のキラー
確実にバシシしてるのにキラーが死なないこと。しょっちゅう起こる。

・謎の「15」ワープ
チェンジャーがとりついた時、まるで関係ない所に「1500PTS」の「15」とゆう部分が出現することがある

・瞬間かぶと
上と同様の時に、フィールド右上に青っぽいかぶとがでて、すぐ消える。

。トプカプ連体崩し
補ここないトプカプが逆さまでない時に奇跡を起こすと、普通そろって踊るトプカプがバラバラに踊るとゆー他愛もないこと。

。押しの一手
マシュリンをラインで押すと乗り越えられるが、リブルラブル本体で押すと素直に押されてくれるという技、結構使える。
トプカプにも使える。

。キラーの居留守
デモのスコアーテーブルでキラーが居ないこと。
バシシすると、でてくる。

。せこせこ点数稼ぎ
シーズン1で、植物園を造り、無敵を保って、ホブリン、キラーをバシシして点数を稼ぐ。
200万PTSまでやったけど、つかれた上に、むなしかった・・・。

。全面バシシ
いきなりラインから全面バシシするという、すさまじいBUG。
一説によると リブルがパイルにくい込むと、なるとか なんとか。
そう滅多に起こる事ではないが 28面や36面で起こると嬉しいんですけど。
ただ奇跡と違って植物も取ってしまうので災難と言えば災難。
なお、トプカプが画面にいる時は、奇跡を起こせます。
マシュリンの点数は、確か 10・20・30・・・ だったと思う。

。エンドレス ネーミング
ネーミングの際、レバーを倒している限りBGMは続く。
おかげでBGMライブラリーが増えた！

。ワープ
可能な限りラインを長く長く、うねらせる。すると、囲んでないのにバシシして、リブル or ラブルが数〜数十ドット ワープすることがある。
ラインが長くなってくると、パイルをひんぱんにすり抜けるので注意する。どーせやるならボーナスステージで！

。未確認情報
チェンジャーとシエアーに同時に触れると、おかしくなる。



「なにもインベーダーのまねして"虹"やることないでしょーに。

7. EPILOGUE ～終りに～

すいません。本当に。良く分んない字，良く分んない説明，ものたりない内容，滅茶苦茶な構成…… etc.……。 全国のG・Fの皆さま，ゆるしておくんなまし！

と言う訳で この本は新加入のすたっふ，TAKO.Xが書いてしまいました。本名は〇〇〇〇で18才の浪人なのです。V・GAMEが好きでしょーがないのです。

僕の独断では このゲーム 10点満点で7点をつけないで6.5ぐらいかな。16bit CPUを使ったグラフィックゲームというのは分ります。けど もう少し奥を持たせて欲しかった。ナムコなら出来たと思うんです。ねぇ。だけど楽しいゲームですよ，これ。今まであんまりやらなかった人も，この本参考にして（ならなかったりして…）やってみてください。みんなでもっともり上げませう!!

by TAKO.X

✿参考文献✿
- BASHISHI BOOK（ナムコ）
- 会員の方々のレポート
- その他いろいろ

